Rejoins Ubi.com
EXCLUS, ASTUCES ET SUPPORT GRATUITS
ACCÈS EN AVANT PREMIÈRE AUX DÉMOS ET BÉTAS
MISES À JOUR UBISOFT EXCLUSIVES
http://www.ubi.com
Ne pas vous inscrire serait une erreur !
UBISOFT

300019041
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

XBOX 360 LIVE

Hawx_Xbox360_Manual_FR.indd 4-5 2/02/09 10:13:20

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

VIOLENCE | GROS MOTS | PEUR | TENEUR SEXUELLE | STUPÉFIANTS | DISCRIMINATION | JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.pegi.info** et **pegionline.eu**

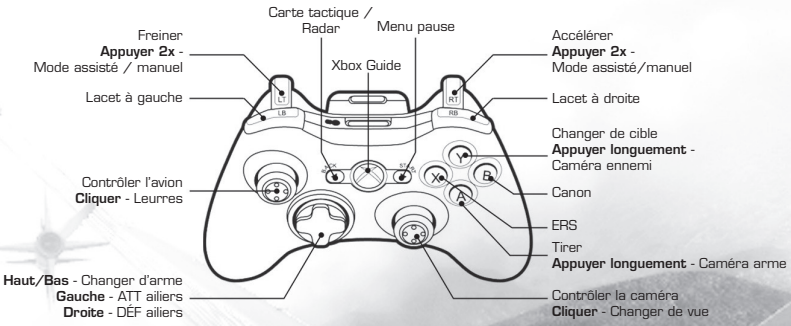
SOMMAIRE

Commandes 2
Connexion à Xbox LIVE 2
Introduction 3
Menu principal 3
Interface 4
Carte tactique 6
Menu de jeu 7
Pilotage assisté 7
Armement 8
Commandes : modes normal et expert 8
Commandes vocales 8
Système de progression 9
Versus 9
Appareils 12
Avions. 13
Support technique 19
Garantie 20

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 1 2/02/09 10:14:26

COMMANDES

Manette Xbox 360



XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360 et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 2 2/02/09 10:14:28

INTRODUCTION

Tom Clancy's H.A.W.X™ est un jeu de combat aérien next-gen se déroulant dans un avenir proche, à une période où de nombreux pays recourent aux services de sociétés militaires privées (SMP) plutôt qu'aux armées régulières pour atteindre leurs objectifs stratégiques.

De par leur rôle prépondérant sur la scène internationale, ces compagnies rivalisent dans une compétition sans merci afin d'obtenir les contrats les plus profitables, allant jusqu'à neutraliser leurs concurrents à même le champ de bataille.

Lorsque débute l'histoire, vous incarnez un ancien pilote de l'US Navy engagé par une SMP pour accomplir un vaste éventail de missions de combat aérien aux quatre du monde. Au fil des événements, votre implication grandissante dans le combat pour l'hégémonie vous mènera à en devenir l'un des principaux acteurs.

MENU PRINCIPAL

Campagne

Depuis le menu principal, vous pouvez accéder à l'écran de campagne, où il vous sera possible de lancer une nouvelle campagne, continuer une campagne existante ou rejouer les missions de campagne déverrouillées. Avec le mode Vol libre, vous pouvez explorer les environnements sans craindre d'ennemis. En outre, vous pouvez jouer toute la campagne Solo en mode Coop JUMP IN / JUMP OUT quatre joueurs.

Versus

En mode Versus, vous pouvez créer ou rejoindre une partie via Xbox LIVE ou en liaison multiconsole.

Stats pilote

La section Stats pilote affiche le détail de vos performances de jeu, telles que votre rang et votre expérience. Elle indique également le statut et les conditions des défis Solo et Multijoueur.

Options

Dans le menu Options, vous pouvez régler les paramètres des commandes de jeu, du son, de l'affichage et du stockage des données.

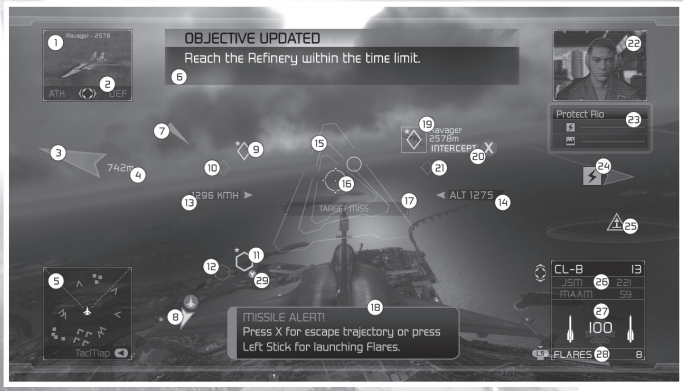
awx_Xbox360_Manual_FR.indd 3 2/02/09 10:14:29

Extras

Le menu Extras vous donne accès à du contenu téléchargeable via le Marché Xbox LIVE et des informations sur GeoEye, fournisseur d'images aériennes, satellites et géomatiques, dont les clichés haute résolution ont été utilisés dans ce jeu.

Dans cette section, vous pouvez régler les performances du jeu en consultant la page des astuces. Vous pouvez également voir le nom des personnes qui ont participé au projet H.A.W.X.

INTERFACE



1. **Interface d'affichage des cibles :** vous verrez s'afficher ici une vue de la cible sélectionnée. Si un missile vous prend pour cible, il apparaîtra dans l'interface gauche, suivi de la distance qui le sépare de vous.
2. **Onglet d'ordres ailiers :** sert à donner des ordres à vos ailiers en appuyant sur gauche et droite sur le bouton multidirectionnel et voir si un ordre est actif. ATT = attaque, DÉF = défense.
3. **Flèche de cible sélectionnée :** affiche la position d'une cible sélectionnée et située hors de l'écran.
4. **Distance jusqu'à la cible sélectionnée**
5. **Radar \ Carte tactique :** affiche toutes les unités autour de vous et situées à une certaine distance.
6. **Barre d'objectif :** affiche les nouveaux objectifs, la mise à jour ou l'accomplissement d'objectifs.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 4 2/02/09 10:14:30

7. Flèche de missile en approche : indique la provenance d'un missile.

8. Flèche et icône de verrouillage ennemi : l'icône vous indique qu'un avion ennemi vous a verrouillé, s'il n'est pas en vue.

9. Objectif principal cible aérienne

10. Cible aérienne secondaire

11. Objectif principal cible terrestre

12. Cible terrestre secondaire

13. Variomètre : indique la vitesse de votre appareil.

14. Altimètre : indique l'altitude de l'avion.

15. Porte ERS : lorsque vous utilisez l'ERS, vous devez passer par ces portes pour intercepter votre cible actuelle ou éviter un missile. La couleur des portes peut être bleue pour une cible aérienne, jaune pour une cible terrestre ou rouge pour un missile.

16. Réticule de visée canon : actif uniquement lorsque l'ennemi est à portée de tir.

17. Message d'alerte et d'info

18. Affichage des astuces

19. Cible ennemie sélectionnée

20. Icône de disponibilité ERS pour la cible actuelle : lorsque cette icône est visible, cela signifie que vous pouvez appuyer sur Ⓧ pour utiliser l'ERS.

21. Indicateur de verrouillage ennemi

22. Interface d'affichage mission \ objectifs : vous recevrez ici des mises à jour d'objectifs et des alertes.

23. Liste d'objectifs : affiche l'état des missions en cours.

24. Flèche d'objectif : indique la direction de l'objectif s'il n'est pas en vue.

25. Cible SAM : activée, avec portée de tir visible. Vous pouvez voir le cylindre qui l'entoure.

26. Armes et munitions embarquées

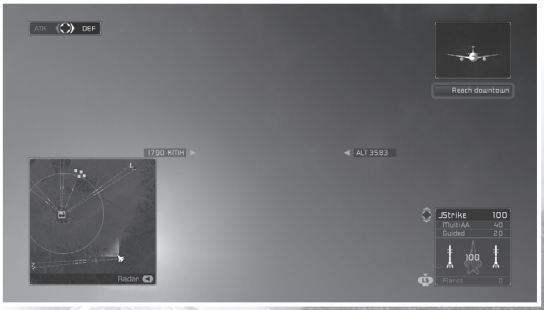
27. Intégrité structurelle de l'appareil

28. Compteur de contre-mesures : indique le nombre de leurres restants.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 5 2/02/09 10:14:31

29. Indicateur de cible suivante : indique quelle cible sera sélectionnée si vous changez de cible avec Y.

CARTE TACTIQUE



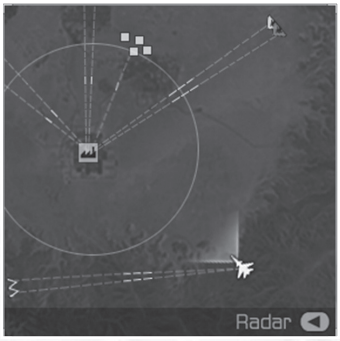
Améliorez votre avantage tactique en appuyant sur BACK, afin d'afficher une vue plus vaste du champ de bataille sur votre radar.

La carte tactique fournit des informations importantes sur les unités et les objectifs présents dans la zone de conflit. Ces informations vous permettront de mettre votre stratégie au point en fonction des mouvements globaux de l'ennemi.

Dans chaque mode (radar et carte tactique), chaque type d'unité est représenté par une icône unique entourée d'une forme et d'une couleur (vert pour les alliés, jaune pour les ennemis, rouge pour la cible actuelle), afin de faciliter une évaluation rapide de la situation.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 6 2/02/09 10:14:32

Vous pouvez également voir la portée de certaines armes, ainsi que des informations stratégiques.



La carte tactique possède également une fonction de zoom automatique, qui permet de se concentrer sur la zone où des événements importants se déroulent.

MENU DE JEU

Vous pouvez accéder au menu de jeu en cours de partie en appuyant sur START. Sur cet écran, vous pouvez régler certains paramètres de jeu, recommencer la mission ou charger la partie depuis le dernier checkpoint.

Dans le menu de jeu, vous pouvez choisir le type de caméra à utiliser avec le mode assisté : sillage, vue cockpit ou vue HUD subjective.

Vous trouverez également des informations sur les objectifs de mission actuels.

PILOTAGE ASSISTÉ

L'assistance est un système automatisé d'aide au pilotage. Ce système ne pilote pas l'avion automatiquement, mais vous empêche de repousser ses limites. Le pilotage assisté peut être activé ou désactivé à volonté par le joueur. Chaque mode possède ses avantages et ses inconvénients.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 7 2/02/09 10:14:33

ARMEMENT

Une sélection d'armes peut être installée sur l'avion ; chaque configuration est optimisée pour un type de mission donné. Vous pourrez choisir une configuration personnalisée, plutôt que de choisir les armes individuellement. Par exemple, si une mission nécessite des frappes au sol, l'idéal est d'opter pour une sélection d'armes contenant au moins une arme air-sol.

COMMANDES : MODES NORMAL ET EXPERT

Ces deux types de commandes font uniquement référence au mode manuel et affectent la réponse de l'avion aux commandes.

En mode normal, il est plus facile de suivre une cible, car le pilotage de l'avion est assisté. Cela vous aide à corriger la trajectoire de l'avion en faisant jouer assiette, roulis et lacet.

En mode expert, vous devez diriger l'avion sans assistance.

COMMANDES VOCALES

Les commandes vocales peuvent être activées en appuyant longuement et simultanément sur RB et LB.

Voici une liste des commandes vocales pour la version française :

Carte tactique \ Radar - "RADAR"

Changer d'arme – "ARME"

Changer de cible – "CIBLE"

Lancer un leurre – "CONTRE-MESURE" ou "LEURRE"

Activer l'ERS – "E.R.S"

Tirer un missile – "TIR"

Ordre : attaquer – "ATTAQUE" ou "ATTAQUEZ"

Ordre : défendre – "DÉFENSE" ou "DÉFENDEZ"

Tirer deux missiles – "À VOLONTÉ" ou "FEU À VOLONTÉ"

Changer d'assistance – "ASSISTANCE"

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 8 2/02/09 10:14:33

SYSTÈME DE PROGRESSION

Gagnez de l'expérience en jouant des missions de Campagne et des parties multijoueur. Vous vous verrez accorder de l'expérience chaque fois que vous détruirez une cible et quand vous remplirez un objectif en mode Campagne. Les défis de chaque mode de jeu rapportent également de l'expérience.

Quand vous disposez de suffisamment d'expérience, vous passez au rang suivant. Chaque rang déverrouille un nouvel avion, un skin spécial ou une nouvelle configuration d'armes pour les avions disponibles. Les nouveaux appareils ou configurations d'armes sont disponibles en Campagne ou en multijoueur.

Plusieurs avions et configurations d'armes sont indispensables à certaines missions de Campagne ; ces éléments seront donc disponibles pour ces missions même s'ils sont encore verrouillés.

VERSUS

Il existe deux options de connexion multijoueur dans Tom Clancy's H.A.W.X™ :

Xbox LIVE : jouez en ligne sur le réseau mondial Xbox LIVE.

Liaison multiconsole : jouez dans un réseau local de consoles Xbox 360.

Vous trouverez trois options dans le menu Xbox LIVE : partie avec classement, Matchmaking d'amis et classements.

Partie avec classement sélectionne des parties en fonction du classement des participants, mettant en relation des joueurs de niveau semblable.

- Partie rapide : vous intégrez aléatoirement une partie avec classement.
- Partie personnalisée : vous pouvez choisir plusieurs critères pour le type de partie que vous souhaitez intégrer. Si aucune partie sur Xbox LIVE ne correspond à vos critères, votre console en créera une correspondant à ces critères et l'hébergera.

Matchmaking d'amis n'impose aucune restriction et n'importe qui peut rejoindre la partie, quel que soit son niveau. Votre classement TrueSkill™ n'est pas modifié par votre performance lors d'une partie en Matchmaking d'amis.

- Partie rapide : vous intégrez aléatoirement une partie sans classement.
- Partie personnalisée : cette option vous permet de filtrer la liste des parties en spécifiant divers paramètres, ou d'héberger une nouvelle session.

Classements affiche les rangs actuels selon les types de parties et la performance générale des joueurs. Seules les parties avec classement sont prises en compte.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 9 2/02/09 10:14:34

Créer ou rejoindre une partie en liaison multiconsole fonctionne de la même manière que les parties en Matchmaking d'amis sur Xbox LIVE. Cependant, les parties ne sont disponibles que pour les joueurs connectés à un réseau local.

Un maximum de 8 joueurs peut participer au mode Deathmatch par équipe.

Deathmatch par équipe

C'est le mode d'affrontement classique, où une équipe tente de battre l'autre. Chaque ennemi abattu rapporte des points et la manche se termine à la fin du temps imparti ou lorsqu'un score donné a été atteint.

Certains éléments spécifiques ne sont disponibles que dans ce mode :

Unités d'appui

Ces éléments particuliers ne sont disponibles qu'à certains moments. Ils sont conçus pour conférer des bonus à votre équipe ou des malus aux ennemis. Vous aurez accès à ces éléments en obtenant des points, mais vous ne pourrez en déclencher qu'un à la fois. Pour ce faire, utilisez les unités d'appui sur votre HUD.

Exemples d'unités d'appui :

- **Frappe IEM :** rôle offensif. Force les avions ennemis à décrocher quelques secondes.
- **Appui AWACS :** améliore la portée et l'efficacité des missiles et des roquettes de tous les joueurs de l'équipe.
- **Restriction missiles :** restreint, pour un temps limité, les armes adverses aux systèmes non guidés.
- **Drones de réparations :** rôle défensif. Crée de petits drones près de chaque joueur allié, qui réparent progressivement les dégâts subis par l'avion. Ces drones peuvent être attaqués et détruits par l'ennemi.
- **Brouillage :** neutralise les systèmes de visée des ennemis, qui auront plus de mal à verrouiller leurs cibles.
- **Amélioration canon :** améliore les dégâts et la portée du canon pour toute l'équipe.
- **Suppression radar :** camoufle les avions alliés, ce qui les rend invisibles aux systèmes de détection ennemis.

Requêtes

Vous pouvez émettre des requêtes à vos coéquipiers avec la commande Requête. Après avoir effectué une requête, un message de confirmation sera envoyé à tous les membres de l'équipe, afin qu'ils acceptent ou refusent.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 10 2/02/09 10:14:35

Si personne ne confirme la demande, elle sera automatiquement rejetée.

Si vous acceptez une requête et que vous y répondez avec succès, vous gagnerez des points supplémentaires.

Attaquer ma cible

Cette requête demande de l'aide à vos coéquipiers pour traiter votre cible actuelle. Si un autre joueur accepte la requête, la cible sera automatiquement choisie pour lui.

Cette méthode peut être utile pour traiter rapidement les cibles prioritaires.

Me défendre

Si vous vous sentez menacé, vous pouvez demander de l'aide contre vos agresseurs. Le joueur qui accepte la requête ciblera automatiquement l'unité qui représente le plus grand danger pour vous.

Séries

Gagner des points sans mourir vous conférera davantage de points. Le bonus est défini en fonction du multiplicateur de série. Votre compteur de série augmente tant que vous n'êtes pas abattu et que vous maîtrisez la situation.

As de l'équipe

Le joueur dont la série est la plus élevée devient l'as de l'équipe.

Lorsqu'un joueur devient l'as, tous les joueurs sont prévenus. De plus, l'as apparaît distinctement sur le HUD et le radar.

Abattre un as rapporte plus de points qu'un ennemi ordinaire. Le nombre de points qu'un as abattu rapporte dépend de son multiplicateur de série.

Leader du match

Le leader du match est le joueur qui possède le plus de points dans l'équipe en tête. Il vaut le double de points lorsqu'il est abattu.

Sélection d'armes

Avant de débuter une partie, vous avez la possibilité de choisir la configuration d'armes que vous voulez utiliser. Vous pouvez également le faire après avoir été abattu, juste avant le respawn.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 11 2/02/09 10:14:36

APPAREILS

Les caractéristiques les plus importantes des avions présentés dans Tom Clancy's H.A.W.X™ peuvent être consultées dans le menu de sélection d'avion.

Les performances générales de chaque avion dans les missions terrestres ou aériennes sont représentées par des étoiles. Ces informations prennent en compte les caractéristiques, les attributs et les armes de chaque appareil. Plus un avion possède d'étoiles, plus il est performant.

Les paramètres importants sont représentés par des barres.
Une barre plus longue indique une valeur élevée pour un paramètre.

- **Vitesse :** vitesse maximale.
- **Maniabilité :** manœuvrabilité de l'appareil, calculée en fonction des performances générales d'assiette, de roulis et de lacet.
- **Blindage :** la résistance de l'appareil, qui représente sa capacité à résister aux tirs directs.

Chaque avion possède un certain nombre d'attributs. Ces attributs illustrent les avantages ou les inconvénients d'un appareil dans plusieurs domaines. Si un avion ne possède pas d'attribut dans un domaine particulier, cela signifie que l'avion a un comportement/équipement conventionnel dans ce domaine.

- **Chargement :** représente les munitions embarquées. La quantité peut être minimale ou maximale.
- **Avionique :** indique le domaine de spécialité de l'avion :
  - **Spécialiste air-air :** verrouille les cibles aériennes plus rapidement.
  - **Spécialiste air-sol :** verrouille les cibles terrestres plus rapidement.
  - **Polyvalent :** verrouille les cibles aériennes et terrestres à la même vitesse. Pas aussi rapidement que les avions spécialisés, mais plus que les avions sans attribut d'avionique.
- **Vitesse de décrochage :** indique à quelle vitesse un avion décroche. Un avion stable décrochera moins facilement qu'un appareil ordinaire, tandis qu'un avion instable pourra décrocher même en accomplissant des manœuvres ordinaires.
- **Rétablissement décrochage :** indique le temps nécessaire à un avion pour retrouver sa stabilité après un décrochage. Les appareils dotés d'une récupération rapide retrouvent rapidement leur stabilité, tandis que ceux dotés d'une récupération lente ont plus de difficulté à regagner leur portance.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 12 2/02/09 10:14:37

- **Maniabilité :** décrit l'aptitude de l'appareil à accomplir des manœuvres de vol avancées :
  - **Grand angle d'attaque :** l'avion peut atteindre un grand ADA grâce à l'aérodynamisme de son fuselage et de sa voilure.
  - **Poussée vectorielle :** permet à l'appareil d'accomplir des manœuvres que les avions à propulsion conventionnelle ne peuvent réaliser. En effet, cette caractéristique permet à l'appareil d'orienter ses tuyères pour bénéficier d'une poussée non parallèle à la direction de l'avion.
- **Canon :** indique si l'avion est équipé d'une arme autre que le canon unique par défaut :
  - **Double canon :** l'avion double sa cadence de tir.
  - **Supercanon :** l'avion bénéficie d'une puissance de feu dévastatrice.
- **Furtivité :** rend l'avion plus difficile à verrouiller.
- **Guerre électronique :** donne accès aux armes électroniques, qui ne sont normalement pas disponibles.

AVIONS

F-16 Fighting Falcon

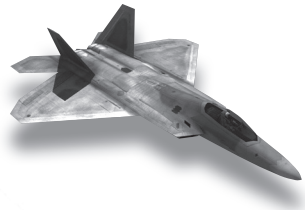
Chasseur multirôle
Chasseur de 4e génération

DESCRIPTION

Les pilotes de chasse et autres tacticiens apprécient tout particulièrement le F-16 pour sa polyvalence en mission : vaste rayon d'action, autonomie en vol et temps d'attente confortable, même avec une charge utile conséquente.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 13 2/02/09 10:14:39

F-22 Raptor



Chasseur multirôle
Chasseur de 5e génération

DESCRIPTION

Le F-22 Raptor est capable d'effectuer simultanément des missions de combat air-air et air-sol, le tout dans une impunité quasi totale. Sa réactivité sans précédent lui permet de faire face à de nombreuses menaces sophistiquées, qu'elles soient aériennes ou terrestres. Furtivité, supercroisière, maniabilité et technologie avionique embarquée, sont les plus grands atouts du F-22, dont l'ascendant reste incontesté sur le champ de bataille.

Dassault Rafale C

Chasseur multirôle
Chasseur de 5e génération

DESCRIPTION

Le Rafale est un bimoteur furtif multirôle capable d'effectuer diverses missions à courte et longue portée : attaque terrestre, défense et contrôle de l'espace aérien, reconnaissance et frappe anti-navire de haute précision.

FA-18E Super Hornet

Chasseur multirôle
Chasseur de 4e génération

DESCRIPTION

Le F/A-18E/F Super Hornet est un chasseur polyvalent qui a fait ses preuves. Ses systèmes intégrés lui confèrent une connectivité améliorée, idéale pour garder le contact avec le commandement des opérations, ou pour assurer l'appui de troupes au sol.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 14 2/02/09 10:14:42

Eurofighter Typhoon

Chasseur multirôle
Chasseur de 5e génération

DESCRIPTION

L'Eurofighter Typhoon est un appareil multirôle de supériorité aérienne et d'attaque au sol, l'un des chasseurs les plus efficaces sur les lignes de front à l'heure actuelle. Il peut assurer avec facilité et précision un vaste éventail de rôles pendant la même sortie, comme se défendre contre des ennemis aériens tout en menant une attaque contre une cible au sol.

Saab-39 Gripen

Chasseur multirôle
Chasseur de 5e génération

DESCRIPTION

Le Gripen est un avion de combat multirôle de cinquième génération. Fort d'une technologie avionique de pointe et d'un armement dernier cri, il est conçu pour un large spectre d'opérations, depuis les missions de supériorité aérienne et de reconnaissance jusqu'aux missions d'attaque au sol. Son avantage par rapport aux appareils de même génération réside dans sa robustesse et sa fiabilité.

AV-8B Harrier II Plus

Chasseur multirôle
Chasseur de 4e génération

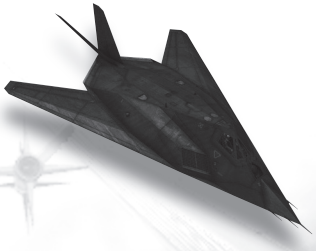
DESCRIPTION

Le AV-8B Harrier II Plus est un appareil de frappe stratégique à décollage court et atterrissage vertical (ADCAV), et à missions multiples. Son décollage vertical et ses caractéristiques d'atterrissage lui offrent une flexibilité

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 15 2/02/09 10:14:45

inégalée par les autres appareils à voilure fixe. Il est en outre équipé d'une sélection variée de systèmes de frappe air-air et air-sol, ainsi que de technologies de la 3e génération lui permettant de répondre à un large éventail de scénarios tactiques.

F-117 Nighthawk



Avion furtif d'attaque au sol
Chasseur de 4e génération

DESCRIPTION

Développé dans le plus grand secret, le F-117 Nighthawk fut le premier appareil à employer une technologie dite "furtive". Sa silhouette angulaire caractéristique bardée de dispositifs à faible détection a révolutionné le combat aérien.

F-14D SuperTomcat

Chasseur multirôle
Chasseur de 4e génération

DESCRIPTION

Le F-14A Tomcat est un chasseur biplace à géométrie variable. Propulsé par deux moteurs supersoniques, il est conçu pour les missions d'interception sous toutes conditions météo. Son système de conduite de tir lui permet de suivre jusqu'à 24 cibles en simultané.
Les ailes à géométrie variable et les dérives presque à la verticale de l'appareil lui confèrent son apparence unique. Les ailes sont placées à un angle de 20° lors du décollage, de l'atterrissage et de l'attente en vol. Elles passent automatiquement à un angle de 68° pour réduire la traînée lors des vols supersoniques ou subsoniques à grande vitesse, et sont repliées à 75° lorsque l'avion est parqué sur un porte-avions.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 16 2/02/09 10:14:48

Tom Clancy's H.A.W.X™ SATELLITE IMAGERY PROVIDED BY GEOEYE®

"Trusted Satellite Imagery Experts", © 2008 All rights reserved

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners and used with such permissions.

Produced under licence from BOEING MANAGEMENT COMPANY

F-4E Phantom II™, F-4G Advanced Wild Weasel™, A-12 Avenger II™, F-15C Eagle™, F-15E Strike Eagle™, F-15 Active™, RF-15 Peak Eagle™, FA-18C Hornet™, FA-18 RC™, F-18 HARV™, FA-18E Super Hornet™, AV-8B Harrier II™, B-52H Stratofortress™, E-3 Sentry™, E-767 AWACS™, E-737 AEW&C™, C-17 Globemaster III™, KC-10 Extender™, KC-135 Stratotanker™, X-45A UCAV™, AH-64 Apache™, B-1B Lancer™.

Boeing and McDonnell Douglas are among the trademarks owned by Boeing

MIRAGE® and RAFALE® are aircraft designed and manufactures by DASSAULT AVIATION. MIRAGE® and RAFALE® are registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under license to UBISOFT

TYPHOON is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH

LOCKHEED MARTIN, F-16 Fighting Falcon (including F-16A Fighting Falcon and F-16C Fighting Falcon), F-22 Raptor (including FB-22 Strike Raptor), F-35 Lightning II (including F-35B), SR-71 Blackbird (including YF-12A), F-111 (including EF-111A Raven and F-111F Aardvark), F-117 Nighthawk, C-5 Galaxy, C-130 Hercules (including AC-130 Spectre), associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by UBISOFT.

Produced under licence from Northrop Grumman Corporation.

A-10A Thunderbolt II™, A-6A Intruder™, A-7B Corsair II™, B-2 Spirit™, EA-6B Prowler™, F-14A Tomcat™, F-14B Bombcat™, F-14D SuperTomcat™, F-20 Tigershark™, F-5A

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 17 2/02/09 10:14:50

Freedom Fighter™, F-5E Tiger II™, X-29™, YF-17 Cobra™ and YF-23 Black Widow II™ are trademarks of Northrop Grumman Systems Corporation and are used under license to Ubisoft.

NORTHROP GRUMMAN

Produced under a licence from SAAB

Saab-35 Draken™, Saab-37 Viggen™, Saab-39 Gripen™

SAAB GRIPEN
The Wings of Your Nation

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's H.A.W.X™, Ubisoft, Ubi.com, the Ubisoft logo, and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Tom Clancy's H.A.W.X™

Proof-of-Purchase

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Tom Clancy's Hawx™ pour :

- **du contenu exclusif : informations, e-goodies…**
- **des concours réguliers avec de superbes lots**
- **des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées…**
- **des trucs et astuces inédits**
- **rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin**

Rejoignez-nous sur www.hawxgame.com

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 18 2/02/09 10:14:52

SUPPORT TECHNIQUE

Le service clients :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- **Une foire aux questions** (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- **Les dernières mises à jour** (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- **Les forums de nos jeux** vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- **Une interface permettant de soumettre votre question** à nos techniciens.
- **Une messagerie personnelle** pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 04.88.71.1000 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

Le service astuces / soluces :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30** (0,34 euros / min.)

Vous y trouverez :

- Toutes les **astuces et soluces** sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un **serveur vocal** régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de **parler en direct à nos spécialistes** du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h-19h.

awx_Xbox360_Manual_FR.indd 19 2/02/09 10:14:53